

Obowiązują wszystkie zasady z gry CONCORDIA z wyjątkami opisanymi niżej.

BRITANNIA

Przygotowanie gry

- Znaczniki miast z literą „A” odłóżcie do pudełka. Pozostałe 23 znaczniki miast rozdzielcie jak zwykle.
- Mała mapa w prawym górnym rogu planszy to nowa sekcja żetonów bonusów.
- Każdy gracz rozpoczyna grę z kolonistą lądowym w LONDINIUM i kolonistą morskim w PORTUS ITIUS.

Karty akcji: TRYBUN I KOLONIZATOR

Nowi koloniści mogą zostać umieszczeni w LONDINIUM lub w PORTUS ITIUS. Jeżeli zagrywasz kartę **KOLONIZATORA**, możesz także rozmieścić nowych kolonistów w dowolnym mieście, w którym masz już dom.

GERMANIA

Przygotowanie do gry

- Mała mapa w lewym górnym rogu planszy to nowa sekcja żetonów bonusów. Gdy przygotujecie już grę zgodnie z podstawowymi zasadami, losowo rozmieście pozostałe żetony bonusów (tak by widoczna była strona z dobrem) na rzymskich warowniach. Pozostałe 2 żetony bonusów odłóżcie do pudełka.
- Każdy gracz rozpoczyna grę z kolonistą lądowym w BASILII i kolonistą morskim w COLONII AGRIPPINIE.



Karty akcji



TRYBUN

- Jeśli choć jeden kolonista lądowy znajduje się na linii połączonej z rzymską warownią, na której wciąż znajduje się żeton bonusu, gracz może usunąć z planszy jeden (ale tylko jeden) z żetonów bonusów, z którymi jest połączony. W zamian za to pobiera z banku 1 odpowiednie dobro, które umieszcza w swoim magazynie. Jeśli tym dobrem jest żywność lub narzędzia, można je natychmiast wykorzystać do opłacenia 1 nowego kolonisty. W razie braku miejsca w magazynie, nie można usuwać żetonu bonusu.
- Nowi koloniści lądowi i morscy mogą zostać umieszczeni w miastach BASILIA lub COLONIA AGRIPPINA.



KOLONIZATOR

Nowi koloniści mogą być umieszczani w miastach, w których gracz posiada własny dom, w BASILII lub w COLONII AGRIPPINIE.



ARCHITEKT

- Przemieszczanie kolonistów: koloniści morscy zapewniają 2 ruchy zamiast 1. Podobnie jak w przypadku innych ruchów, te mogą być wykorzystane przez dowolnego kolonistę (kolonistów) kontrolowanych przez gracza. Koloniści lądowi nadal zapewniają tylko 1 ruch. Dlatego na początku rozgrywki każdy gracz ma do dyspozycji 3 ruchy.
- Koloniści morscy poruszają się tylko wzdłuż rzek (niebieskich). Każdy odcinek rzeki może w tym samym czasie być zajęty przez kilku kolonistów morskich.
- Koloniści lądowi poruszają się po brązowych liniach między miastami i/lub rzymskimi warowniami. Każda brązowa linia w tym samym czasie może być zajęta tylko przez 1 kolonistę lądowego.

Żółty gracz zagrywa swojego **TRYBUNA**. 2 z jego kolonistów lądowych znajduje się na drogach łączących się z rzymskimi warowniami z żetonami bonusów. Jednak wolno mu jednocześnie usunąć tylko 1 żeton i może on otrzymać tylko jeden znacznik dóbr. Gracz decyduje się na wzięcie żywności, którą umieszcza w swoim magazynie. Następnie płaci właśnie wziętą 1 żywnością i posiadanym już wcześniej 1 narzędziem, po czym umieszcza nowego kolonistę w BASILII.



Żółty gracz zagrywa swojego **ARCHITEKTA**. Ma 1 kolonistę morskiego na rzece i 1 kolonistę lądowego na brązowej linii, a obaj znajdują się między BRISIACUS i BASILIA. Łącznie daje to 3 ruchy. Strzałki pokazują, jak żółty mógłby je wykorzystać:

Kolonista lądowy robi 2 ruchy w kierunku ARAE FLAVIAE, a kolonista morski 1 krok w górę rzeki w kierunku CONSTANTII.

Po zakończeniu ruchów żółty może zbudować 2 nowe domy – w ARAE FLAVIAE i CONSTANTII.

Uwaga: Domy nigdy nie mogą być budowane na terenach rzymskich warowni.

